



Žaidifikacija ir pasakojimas

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	Šis užduočių lapas pridedamas prie „Nuo nulio iki virusinio„ edukacinis pabėgimo kambario scenarijus, kurį galima naudoti kartu su projekto ištekliais, skirtais jaunimo naratyvu paremtoms, žaidimo pagrindu sukurtoms mokymosi patirtims.
Tikslinė grupė ir poreikiai	14–19 metų jaunuoliai, dirbantys mažose grupėse (4–6 dalyviai), kuriems nereikalinga ankstesnė pabėgimo kambarių patirtis, tačiau reikia turėti pagrindinių skaitmeninių įrankių ir mokymosi bendradarbiaujant įgūdžių.
Trukmė	90 minučių.
Tikslinės kompetencijos sritys	Verslumo kompetencija (kūrybiškumas, iniciatyvumas, darbas su kitais) ir skaitmeninė kompetencija (turinio kūrimas, bendravimas, problemų sprendimas skaitmeninėje aplinkoje).
Tikslai	Dalyviai lavina gebėjimą suprasti ir taikyti pagrindines pasakojimo struktūras žaidimo mokymosi kontekstuose, integruoti paprastą žaidimo mechaniką į pasakojimo srautą ir efektyviai bendradarbiauti sprendžiant istorijomis paremtus iššūkius.



Medžiagos ir įranga	Spausdintos istorijų kortelės ir užduočių lapai, rašikliai ir žymekliai, laikmatis, nešiojamieji arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga ir pagrindinės skaitmeninės priemonės turiniui peržiūrėti ir bendradarbiauti (pvz., pristatymų ar bendrų dokumentų platformos).
Naudingi ištekliai	Trumpi vaizdo įrašai arba straipsniai apie pasakojimą švietime, pagrindiniai žaidimo elementų šablonai (užduotys, vaidmenys, pažangos žemėlapiai), edukacinių pabėgimo kambarių pavyzdžiai ir praktiniai vadovai, kaip įtraukti jaunimą per žaidimais pagrįstą mokymąsi.
Aplinkos paruošimas	Paruoškite erdvę bendradarbiavimui mažose grupėse, išdėstykite pasakojimo ir užduočių medžiagą pagal pasakojimo seką ir iš anksto išbandykite visas skaitmenines priemones, kad užtikrintumėte sklandų ir nepertraukiamą pasakojimo srautą.
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	1 veiksmas – konteksto ir iššūkio pristatymas (5 min.) Dalyviai supažindinami su scenarijumi ir patvirtina, kad supranta savo misiją – pertvarkyti galvosūkius taip, kad jie būtų įtraukūs, tačiau kartu ir sudėtingi. 2 veiksmas – kliūčių aptikimas (15 min.) Grupės analizuoja galvosūkių pavyzdžius naudodamos įtraukimo kontrolinį sąrašą ir išvardija konkrečias nustatytas prieinamumo kliūtis.



	3 žingsnis – Įtraukus pertvarkymas (25 min.) Dalyviai perkuria galvosūkius, kad pašalintų nustatytas kliūtis, išlaikydami žaidimo sudėtingumą ir atitikdami kontrolinio sąrašo kriterijus. 4 žingsnis – Neuroįvairovės adaptacijos etapas (15 min.) Grupės pritaiko savo perkurtą galvosūkį, kad jis atitiktų priskirtą žaidėjo profilį, ir paaiškina, kaip jų pakeitimai užtikrina prieinamumą. 5 veiksmas – testavimas ir atsiliepimai (15 min.) Dalyviai išbando kitos grupės galvosūkį naudodami kontrolinį sąrašą ir patvirtina, ar jis yra visiškai prieinamas, aiškus ir žaidžiamas.
Aptarimo klausimai	Kokį vaidmenį istorija (scenarijus „Nuo nulio iki viruso“) atliko jūsų įsitraukime, kurie žaidimo elementai (kodai, vaidmenys) padėjo jums bendradarbiauti ar išlikti motyvuotiems ir kaip šį požiūrį būtų galima pritaikyti kitoms mokymosi temoms (jaunimo užsiėmimams)? Kuris istorijos momentas (turinio misija) buvo įtraukiantis ir kodėl, kaip iššūkiu palaikė arba sutrikdė pasakojimo eigą ir ką pakeistumėte, kad mokymosi patirtis būtų aiškesnė arba labiau motyvuojanti (besimokantiems)?
Vertinimas ir įvertinimas	Mokytojas vertina mokymosi rezultatus stebėdamas dalyvių įsitraukimą į istoriją, jų gebėjimą susieti iššūkius su pasakojimo eiga ir bendradarbiavimo efektyvumą, papildydamas juos trumpais grupiniais apmąstymais



	apie tai, kaip pasakojimo ir žaidimo elementai padėjo mokytis.
Variacijos ir adaptacija	Mokytojas stebi dalyvių įsitraukimą, bendradarbiavimą ir gebėjimą susieti užduotis su istorija ir, naudodamas trumpus grupinius apmąstymus arba grįžtamojo ryšio užduotis, įvertina pasakojimo ir žaidimo principų supratimą.
Patarimai	Sutelkite dėmesį į istoriją, o ne į pačius galvosūkius, stebėkite grupės dinamiką, kad visi būtų įsitraukę, ir būkite pasiruošę koreguoti pasakojimo tempą, jei dalyviai įstringa ar atsiriboja.
Nuorodos ir papildoma literatūra	• Gee, JP (2007). Ko vaizdo žaidimai gali mus išmokyti apie mokymąsi ir raštingumą (2-asis leidimas) Palgrave'as Macmillanas. • Kapp, K. M. (2012). Mokymosi ir mokymo žaidimų kūrimas: žaidimais pagrįsti mokymo ir švietimo metodai bei strategijos Pfeifferis. • Nicholson, S. (2015). Prasmingo žaidimo kūrimo receptas. L. Wood ir T. Reiners (red.), Žaidimų taikymas švietime ir versle (p. 1–20). Springer. • Plass, JL, Homer, BD ir Kinzer, CK (2015). Žaidimais grįsto mokymosi pagrindai Švietimo psichologas, 50(4), 258–283. • Sąveikos dizaino fondas. (2025). Kas yra žaidimų kūrimas?



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156